

NOTES RAPIDES SUR ISAURIA



Le but de ce fichier est de balayer rapidement les points les plus importants de ce monde de campagne que j'ai créé ad hoc pour le scénario des Monolithes de Gwynfiran. Vous êtes libres de combler les trous ou les régions non décrites comme bon vous semble.

Haute forêt

Forêt accidentée et venteuse : colonies elfes, humanoïdes monstrueux, ruines antiques

Îles Brumeuses :

Semblables aux Îles Orcades, îles plates et herbeuses, avec quelques collines basses. Peuples de pêcheurs élevant aussi quelques moutons. Pillards à l'occasion. Aucun gouvernement centralisé.

Province de Suldaï :

Conquise par Solaun il y a longtemps. Anciennement un royaume indépendant. C'est une province pluvieuse dont les habitants sont d'ethnie Cwylde et dont la richesse provient des métaux des collines à l'est. Elle reste peu peuplée. Un comte la dirige au nom de la République.

Kald Jotnal

Forteresse naine en expansion. Allié à Lindhol pour repousser toute invasion éventuelle. En relativement bonne entente avec Solaun pour le moment.

République de Solaun

Ploutocratie marchande depuis 40 ans. A perdu le duché de Laynlin lors de la chute du dernier roi. Les comtés de Sylvesol et d’Azirak sont prospères en agriculture et Solaun est un centre commercial majeur.

Kald Ereliond.

Grande forteresse naine qui domine l’Echine du dragon. Depuis la chute d’Ur-Undar c’est la plus grande implantation naine de ce massif.

Lindhol

Forêt abritant un petit royaume elfique. Ces derniers forment une alliance avec Kald Jotnal pour faire face aux puissances humaines.

Echine du Dragon :

Grande chaîne montagneuse qui coupe le nord d’Isauria. Elle est haute et dispose de peu de cols praticables ce qui sépare de facto les royaumes du nord de ceux plus au sud.

Forêt de Rakna

Grande forêt servant de frontière entre Vellon et Solaun. Il y a souvent des Escarmouches dans la partie sud. La partie nord est très sauvage et plus dangereuse.

Marais de Rakna. Marais salant dont la bordure sud est exploitée par Vellon. Le reste est sauvage et dangereux.

Duché de Laynlin

Ancienne possession de Solaun perdu durant la dernière guerre. Les relations sont fraîches avec l’ancienne patrie car Solaun continue de revendiquer la suzeraineté. Laynlin est une ville riche et prospère qui comme Solaun et Alsylia fait usage de mercenaires pour compléter ses effectifs. Le duché dispose du soutien de Vellon mais se méfie des ambitions de ce dernier également.

Royaume de Nordheim

Royaume d’ethnie Swade situé au nord du continent. Le climat y est froid mais océanique. La pêche et l’élevage ainsi que l’exploitation du bois et des métaux y sont les principales ressources. En rivalité depuis toujours avec le royaume de Drecnyk.

Royaume de Drecnyk

Royaume d'ethnie drecz, son climat est similaire à celui du Nordheim. Mais il bénéficie davantage du commerce avec le sud grâce à la porte de Septria. Longtemps soumis aux invasions venant des steppes de Gwaal, Drecznyk est désormais protégé par les chevaliers Porte-Ecus, mais cela lui a coûté sa province orientale de Wodnia que les chevaliers se sont arrogés après l'avoir libérée. Les relations sont dès lors très tendues avec ces derniers d'autant qu'une majorité des chevaliers sont Swades.

Republique d'Alsytia : ploutocratie de style Vénitien. Plus ancienne que Solaun dans cette tradition. Ancienne possession d'Orastir mais qui dispose désormais de son indépendance. Possède de multiples comptoirs outre mer reliés par une marine puissante. Rivale d'Orastir elle est obligée de collaborer avec lui pour faire face à la menace de Vellon sur terre et surtout à l'expansion du Sultanat de Parlak qui menace son empire commercial dans le sud.

Duché d'Engharan

Duché indépendant depuis des siècles, il tient le col du Courmur qui mène aux terres libres, avec qui il partage des liens privilégiés. Il a toujours pu compter sur les renforts des rôdeurs et forestiers d'au-delà de la passe en cas de guerre. Il entretient à présent des liens cordiaux avec tous ses voisins bien que les relations restent parfois tendues avec Vellon en raison de disputes concernant le comté d'Haran qui fait partie de Vellon mais était autrefois partie intégrante d'Engharan (dont il partage d'ailleurs une partie de l'ethymologie).

Principauté de Slynora.

Théoriquement protectorat d'Orastir, Slynora est cependant de facto indépendante. Il s'agit d'une Magiocratie. Les liens entre les deux états sont étroits Orastir protégeant Slynora qui en échange lui fournit des mages de guerre issus du Collège des Arcanes.

Steppe de Gwaal

Immense steppe remplie de barbares humains et d'humanoides monstrueux. Attaquent périodiquement l'Est du royaume de Drecznyk. Depuis que les chevaliers Porte-Ecu se sont arrogés la province, ils y construisent un réseau de fortifications pour repousser les attaques des nomades.

Terres Mortes

Zone désertique et remplie de morts vivants et de créatures abjectes qui s'étend de la steppe au nord jusqu'à l'est du Sultanat de Palarek au sud.